

**ANALISIS KOMPARASI *USER EXPERIENCE* PADA APLIKASI X DAN THREADS
MENGUNAKAN METODE *MECUE QUESTIONNAIRE 2.0***

SKRIPSI

Program Studi Sistem Informasi

Jenjang Sarjana



OLEH:

Syahla Khanaya Naftali

NIM 09031282126091

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2025

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS KOMPARASI USER EXPERIENCE PADA APLIKASI X DAN
THREADS MENGGUNAKAN METODE MECUE QUESTIONNAIRE 2.0**

Sebagai salah satu syarat untuk penyelesaian studi di
Program Studi S1 Sistem Informasi

Oleh:
SYAHLA KHANAYA NAFTALI
09031282126091

Pembimbing 1 : PACU PUTRA SUARLI, M.CS.
NIP. 198912182023211014

Mengetahui
Ketua Jurusan Sistem Informasi



Ahmad Rifai, S.T., M.T.
1979102010121003

HALAMAN PERSETUJUAN

Telah diuji dan lulus pada :

Hari : Jum'at
Tanggal : 14 Maret 2025
Nama : Syahla Khanaya Naftali
NIM : 09031282126091
Judul : Analisis Komparasi *User Experience* pada Aplikasi X dan Threads menggunakan Metode *Mecue Questionnaire 2.0*

Komisi Penguji :

1. Pembimbing : Pacu Putra Suarli, M.CS.
2. Ketua Penguji : Allsela Meiriza, M.T.
3. Anggota Penguji : Nabila Rizky Oktadini, M.T.



Mengetahui,

Ketua Jurusan Sistem Informasi



Ahmad Rifai, S.T., M.T

NIP. 197910202010121003

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Syahla Khanaya Naftali
NIM : 09031282126091
Program Studi : Sistem Informasi Reguler
Judul Skripsi : Analisis Komparasi *User Experience* Pada Aplikasi X
dan Threads Menggunakan Metode *Mecue Questionnaire*
2.0

Hasil pengecekan *Software iThenticate/Turnitin*: 14%

Menyatakan bahwa laporan skripsi saya merupakan hasil karya sendiri dan bukan hasil penjiplakan atau plagiat. Apabila ditemukan unsur penjiplakan atau plagiat dalam laporan skripsi ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Sriwijaya sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikianlah, pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tidak ada paksaan oleh siapapun.



Palembang, 11 Februari 2025



Syahla Khanaya Naftali
NIM. 09031282126091

HALAMAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Tetap rendah hati walau di ketinggian.”

(Ibu)

“Pada Akhirnya, ini semua hanyalah permulaan.”

(Nadin Amizah)

Skripsi ini dipersembahkan untuk :

- ❖ Diri saya sendiri**
- ❖ Mami, Ayah, Kakak-kakak serta keluarga besar tersayang**
- ❖ Sahabat dan Rekan Seperjuangan**
- ❖ Dosen Pembimbing**
- ❖ Seluruh Dosen, Pegawai, dan Staff Fakultas Ilmu Komputer**
- ❖ Almamaterku, Universitas Sriwijaya**

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan ridho-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Analisis Komparasi *User Experience* Pada Aplikasi X dan Threads Menggunakan Metode *Mecue Questionnaire 2.0*”**.

Penulisan Skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Sarjana pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya. Penulis menyadari bahwa penulisan tidak terlepas dari bantuan, dukungan, dan dorongan dari berbagai pihak, skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Sehingga dengan penuh rasa hormat dan bersyukur penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT, yang telah meridhoi serta mengkaruniai rahmat, kesehatan, serta kelancaran sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Ayah dan Ibu tercinta, atas segala doa dan dukungan yang telah diberikan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan perkuliahan hingga penyusunan Tugas Akhir.
3. Bapak Prof. Dr. Erwin, S.Si., M.Si. dan Alm. Bapak Jaidan Jauhari, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
4. Bapak Ahmad Rifai, S.T., M.T. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
5. Ibu Putri Eka Sevtiyuni, S.Si., M.T. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang selalu memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis selama masa

perkuliahan.

6. Bapak Pacu Putra Suarli, B.CS.,M.Cs. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang selalu memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis selama masa penyusunan skripsi.
7. Seluruh dosen dan pegawai Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya atas ilmu dan bantuannya selama masa perkuliahan.
8. Saudari-saudari tersayang, Soraya Hocy, Dhegi Dwi Shafira, Oxa Nabilla Efrogin atas dukungan dan masukan yang diberikan kepada penulis.
9. Teruntuk Paus, terima kasih sudah menemani penulis dan menjadi *support system* penulis selama proses mengerjakan skripsi serta terima kasih telah menjadi bagian perjalanan penulis.
10. Sepupu-sepupu terkasih, Lutfiah Kanaya, Afifah Azzahra, Sakinah atas hiburan yang telah diberikan kepada penulis selama penyusunan Tugas Akhir.
11. Seluruh teman seangkatan 2021 terutama kelas SIREG A. Terima kasih atas segala kenangan selama masa perkuliahan.
12. Teman-teman yang selalu bersama menemani, mendukung, sekaligus menjadi tempat diskusi penulis selama masa perkuliahan hingga penyusunan skripsi. Terima kasih untuk Dina, Meri, Chaca, Yusuf, Ajenk, Adel, Dinda, Depi.
13. Seluruh responden yang telah memberikan waktu dan informasi untuk membantu penyelesaian skripsi ini.
14. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah dengan tulus ikhlas memberikan doa dan motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

15. Terakhir terima kasih untuk diri sendiri, karena telah mampu berusaha keras berjuang sampai sejauh ini tidak menyerah dan terus berusaha sampai akhirnya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan dan perlu pengembangan. Maka dari itu penulis menerima segala kritik dan saran yang membangun agar skripsi ini dapat memberikan manfaat yang lebih bagi penulis maupun pembaca.

Palembang, 22 Januari 2025

Penulis,



Syahla Khanaya Naftali

ANALISIS KOMPARASI *USER EXPERIENCE* PADA APLIKASI X DAN THREADS MENGGUNAKAN METODE *MECUE QUESTIONNAIRE 2.0*

Oleh

SYAHLA KHANAYA NAFTALI

09031282126091

ABSTRAK

Aplikasi sosial media merupakan *platform online* yang digunakan untuk membagikan informasi berupa teks maupun video serta berinteraksi seperti berkomentar dan menyukai konten yang telah dibagikan, juga dapat melakukan komunikasi secara virtual dengan menggunakan fitur chat. Seperti halnya, aplikasi X dan Threads juga merupakan sosial media yang ramai digunakan di Indonesia berdasarkan rating yang diberikan pada *Google Play store*. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk memperoleh pengalaman pengguna sosial media X dan Threads dengan menggunakan metode *Mecue Questionnaire 2.0* dan untuk mengetahui keunggulan kedua aplikasi tersebut jika diuji berdasarkan metode *Mecue Questionnaire 2.0*. Metode *Mecue Questionnaire 2.0* terdiri dari 5 modul dan 10 instrumen dengan 34 item pernyataan yang akan di jawab oleh responden melalui kuesioner yang berjumlah 102 responden, yang dimana X mendapatkan nilai tertinggi pada indikator *Usability* dengan nilai 5,77 dan mendapatkan nilai terendah pada indikator *Commitment* dengan nilai 3,71 sedangkan Threads memperoleh nilai tertinggi pada indikator *Usability* dengan nilai 5,64 dan memperoleh nilai terendah pada indikator *Overall Evaluation* dengan nilai 2,8. Kemudian nilai rata-rata dapat dilihat pada Modul V yang merupakan indikator *Overall Evaluation* yang diperoleh aplikasi X sebesar 3,8 dan aplikasi Threads sebesar 2,8 yang berarti aplikasi X lebih unggul daripada aplikasi Threads jika dinilai secara keseluruhan.

Kata Kunci: Pengalaman Pengguna, Sosial Media, *Mecue Questionnaire*, X, Threads

ANALYSIS OF COMPARATIVE USER EXPERIENCE ON APPLICATION X AND THREADS USING THE MECUE QUESTIONNAIRE 2.0 METHOD

By

SYAHLA KHANAYA NAFTALI

09031282126091

ABSTRACT

Social media applications are online platforms used to share information in the form of text and video and interact such as commenting and liking content that has been shared, and can also communicate virtually using the chat feature. As such, the X and Threads applications are also social media that are widely used in Indonesia based on the ratings given on the Google Play store. The purpose of this study is to obtain the user experience of social media X and Threads using the Mecue Questionnaire 2.0 method and to determine the advantages of the two applications if tested based on the Mecue Questionnaire 2.0 method. The Mecue Questionnaire 2.0 method consists of 5 modules and 10 instruments with 34 statement items that will be answered by respondents through a questionnaire totaling 102 respondents, where X gets the highest score on the Usability indicator with a value of 5.77 and gets the lowest score on the Commitment indicator with a value of 3.71 while Threads gets the highest score on the Usability indicator with a value of 5.64 and gets the lowest score on the Overall Evaluation indicator with a value of 2.8. Then the average value can be seen in Module V which is the Overall Evaluation indicator obtained by the X application of 3.8 and the Threads application of 2.8 which means the X application is superior to the Threads application when assessed as a whole.

Keywords: *User Experience, Social Media, Mecue Questionnaire, X, Threads*

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ANALISIS KOMPARASI <i>USER EXPERIENCE</i> PADA APLIKASI X DAN THREADS MENGGUNAKAN METODE <i>MECUE QUESTIONNAIRE 2.0</i> ix	
<i>ANALYSIS OF COMPARATIVE USER EXPERIENCE ON APPLICATION X AND THREADS USING THE MECUE QUESTIONNAIRE 2.0 METHOD ...</i> x	
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan Penelitian.....	4
1.3 Manfaat Penelitian.....	4
1.4 Batasan Masalah.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Penelitian Terdahulu	5
2.2 Komparasi	7
2.3 Sosial Media	8
2.4 X	8
2.5 Threads	9
2.6 <i>User Experience</i>	10
2.7 Populasi dan Sampel	11
2.8 <i>Lemeshow</i>	11
2.9 <i>Mecue Questionnaire 2.0</i>	12
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	15
3.1 Tahapan Penelitian.....	15
3.2 Identifikasi Masalah	16
3.3 Studi Literatur.....	16

3.4	Penentuan Metode Penelitian	16
3.4.1	Jenis Data	16
3.4.2	Metode Pengumpulan Data	17
3.5	Penyusunan Instrumen <i>Mecue Questionnaire 2.0</i>	18
3.6	Penentuan Populasi dan Sampel	19
3.7	Pengumpulan dan Pengolahan Data	20
3.8	Komparasi	23
3.9	Kesimpulan dan Saran	23
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	24
4.1	Demografi Responden	24
4.1.1	Demografi Usia Responden	24
4.1.2	Demografi Jenis Kelamin Responden	25
4.1.3	Demografi Domisili Responden	25
4.1.4	Demografi Seberapa Sering Penggunaan Aplikasi	26
4.2	Data <i>Screening</i>	27
4.3	Analisis Perhitungan Data	28
4.4	Hasil Analisis Pengalaman Pengguna X	31
4.5	Hasil Analisis Pengalaman Pengguna Threads	32
4.6	Hasil Analisis Perbandingan Pengalaman Pengguna X dan Threads	33
4.6.1	Hasil Analisis Perbandingan Pengalaman Pengguna Modul I	33
4.6.2	Hasil Analisis Perbandingan Pengalaman Pengguna Modul II	34
4.6.3	Hasil Analisis Perbandingan Pengalaman Pengguna Modul III	36
4.6.4	Hasil Analisis Perbandingan Pengalaman Pengguna Modul IV	37
4.6.5	Hasil Analisis Perbandingan Pengalaman Pengguna Modul V	38
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	41
5.1	Kesimpulan	41
5.2	Saran	42
	DAFTAR PUSTAKA	43
	LAMPIRAN	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Module Mecue Questionnaire 2.0</i>	13
Gambar 2. 2 Modul V <i>Mecue Questionnaire 2.0</i>	14
Gambar 3. 1 Alur Penelitian	15
Gambar 3. 2 Tampilan <i>file excel Mecue Questionnaire 2.0 (Data)</i>	21
Gambar 3. 3 Tampilan <i>file excel Mecue Questionnaire 2.0 (Participant Statistics)</i>	22
Gambar 3. 4 Tampilan <i>file excel Mecue Questionnaire 2.0 (Product Statistics)</i>	22
Gambar 3. 5 Tampilan <i>file excel Mecue Questionnaire 2.0 (Graphics)</i>	22
Gambar 4. 1 Demografi Usia.....	24
Gambar 4. 2 Demografi Jenis Kelamin	25
Gambar 4. 3 Demografi Domisili	25
Gambar 4. 4 Demografi Penggunaan X.....	26
Gambar 4. 5 Demografi Penggunaan Threads.....	26
Gambar 4. 6 <i>Screening</i> data aplikasi X.....	27
Gambar 4. 7 <i>Screening</i> data aplikasi Threads.....	27
Gambar 4. 8 Halaman Data perhitungan X	28
Gambar 4. 9 Halaman Data Perhitungan Threads	28
Gambar 4. 10 Halaman <i>Product Statistics</i> perhitungan X.....	29
Gambar 4. 11 Halaman <i>Product Statistics</i> perhitungan Threads	29
Gambar 4. 12 Halaman <i>Participant Statistics</i> perhitungan X	29
Gambar 4. 13 Halaman <i>Participant Statistics</i> perhitungan Threads	30
Gambar 4. 14 Halaman <i>Graphics</i> perhitungan X.....	30
Gambar 4. 15 Halaman <i>Graphics</i> perhitungan <i>Threads</i>	30
Gambar 4. 16 Hasil Analisis Modul I	33
Gambar 4. 17 Hasil Analisis Modul II.....	34
Gambar 4. 18 Hasil Analisis Modul III	36
Gambar 4. 19 Hasil Analisis Modul IV	37
Gambar 4. 20 Hasil Analisis Modul V	38

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Keterangan Skala Likert	14
Tabel 3. 1 Instrumen Penelitian <i>Mecue Questionnaire 2.0</i>	18
Tabel 4. 1 Hasil Analisis Pengalaman Pengguna X.....	31
Tabel 4. 2 Hasil Analisis Pengalaman Pengguna Threads.....	32
Tabel 4. 3 Hasil Analisis Modul I.....	34
Tabel 4. 4 Hasil Analisis Modul II.....	35
Tabel 4. 5 Hasil Analisis Modul III	37
Tabel 4. 6 Hasil Analisis Modul IV	38
Tabel 4. 7 Hasil Analisis Modul V	39
Tabel 4. 8 Perbandingan Analisis Hasil	39

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuesioner Penelitian Threads dan X	A-1
Lampiran 2 Tabel Responden Kuesioner	F-6
Lampiran 3 Kartu Konsultasi Tugas Akhir.....	H-8
Lampiran 4 Surat Keterangan Pengecekan <i>Similarity</i>	I-9
Lampiran 5 Surat Keputusan Tugas Akhir	J-10
Lampiran 6 Surat Kesiapan Membimbing.....	L-12
Lampiran 7 Verifikasi Hasil Suliet	M-13
Lampiran 8 Rekomendasi Sidang Komprehensif.....	N-14
Lampiran 9 Hasil Pengolahan Data Responden X	O-15
Lampiran 10 Hasil Pengolahan Data Responden Threads	O-15

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di masa sekarang, teknologi informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat. Layanan seperti sosial media adalah salah satu bentuk kemajuan teknologi informasi. Untuk mendapatkan informasi maupun berita secara *online*, dapat diakses melalui sosial media. Hal ini menyebabkan banyak pengelola layanan sosial media membuat berbagai macam sosial media yang dapat digunakan untuk menyebarkan dan menemukan informasi yang kita inginkan. Menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) dalam (Prasetyo et al., 2024) Pengguna internet di Indonesia jumlahnya akan mencapai 221.563.479 jiwa di tahun 2024. Penetrasi internet di Indonesia berdasarkan jenis kelamin sebagian besar yaitu laki-laki sebesar 50,7% dan perempuan sebesar 49,1%.

Aplikasi X atau layanan jejaring sosial media ini awalnya bernama "Twitter" yang dirancang tahun 2006. Namun mulai 27 Oktober 2022, layanan jejaring sosial media tersebut berganti nama menjadi "X". Walaupun telah berganti nama menjadi X, banyak masyarakat di Indonesia masih menyebut aplikasi tersebut sebagai Twitter. Aplikasi tersebut telah lama menemani interaksi sosial masyarakat Indonesia dalam era digital hingga kini (Taufiqul Haq et al., 2024)

Threads awalnya dirilis pada tahun 2019 tetapi kemudian direvitalisasi pada tahun 2023 karena kurangnya pengguna. Aplikasi ini dikembangkan oleh *Meta Platform Inc* yang merupakan induk dari perusahaan yang mengembangkan aplikasi media sosial. Threads adalah layanan *microblogging* yang dirancang

khusus membagikan teks, gambar, dan video, serta berinteraksi dengan postingan pengguna lain (Berton et al., 2023).

Pertumbuhan aplikasi sosial media seperti X di Indonesia sangat cepat dan menempati peringkat ke-5 dunia. Baru-baru ini, banyak orang mencoba membuat aplikasi serupa dengan X, seperti Threads yang sedang populer. Dikarenakan Threads dan X masing-masing memiliki 50 juta *download* dan 1 miliar *download* menurut data Google *Play store*. Aplikasi tersebut juga menawarkan fitur yang serupa namun berbeda (Iqbal et al., 2023). Threads, aplikasi media sosial yang diluncurkan oleh Meta *Platforms* pada 5 Juli 2023, telah membuat perdebatan dengan skala nasional maupun internasional, karena melihat kemiripannya dengan X yang sudah ada sebelumnya. Kontroversi semakin memanas karena dugaan Threads meniru X. Sama halnya dengan X, Threads digunakan pengguna untuk berpartisipasi dalam media secara *online*, membagikan konten seperti blog, jejaring sosial, forum, dan virtual. Penggunaan sosial media memiliki potensi sebagai *platform* positif maupun negatif, yang memungkinkan dapat mempengaruhi aspek dalam masyarakat (Lim & Ayunda, 2023).

Keberhasilan aplikasi seperti sosial media juga bergantung pada pengalaman pengguna yang baik. Oleh karena itu, penilaian dari pengalaman pengguna pada aplikasi sosial media sangat penting untuk menentukan tingkat kepuasan pengguna dan meningkatkan kualitas aplikasi sosial media tersebut. Dua *platform* sosial media seperti Threads dan X banyak diminati oleh masyarakat. Kedua aplikasi sosial media tersebut memiliki banyak fitur yang mirip berdasarkan jurnal yang telah dikutip diatas sehingga pembuat layanan harus memiliki strategi cara pengembangan dan persaingan untuk menarik pengguna.

Dikarenakan keduanya beroperasi di bagian sosial media dan di Indonesia mencapai 130 juta pengguna aktif sosial media (Safitri et al., 2024). Berdasarkan pada Google *Play store* X mendapatkan rating 3,2 dengan 22 juta orang yang memberi penilaian dan Threads memperoleh rating 4,5 dengan 1 juta orang yang memberi penilaian. Maka penulis bermaksud mencari tahu mana yang lebih unggul diantara aplikasi X dan Threads jika dilakukan analisis pengalaman pengguna yang berdomisili di Indonesia. Dengan melakukan analisis untuk membandingkan aplikasi X dan Threads ini juga dapat berguna bagi para pengguna untuk mengetahui layanan sosial media yang lebih menarik untuk digunakan.

Berdasarkan penjelasan informasi diatas, penulis ingin menggunakan metode *Mecue Questionnaire 2.0* dalam penelitian ini dikarenakan *meCue* kuesioner yang dikembangkan akan dapat menilai banyak aspek yang berhubungan dengan pengalaman pengguna. *Mecue Questionnaire 2.0* memiliki 5 modul untuk mengetahui aspek penilaian dari aplikasi yang akan diteliti. Seperti Modul I yang digunakan untuk mengetahui penilaian pengguna terhadap fungsi dan kemudahan X dan Threads saat digunakan, Modul II yang digunakan untuk mengetahui penilaian pengguna terhadap tampilan, status sosial saat menggunakan aplikasi, dan kesetiaan pengguna, Modul III dapat digunakan untuk mengetahui positif atau negatif emosi pengguna saat menggunakan X dan Threads, Modul IV digunakan untuk mengetahui tingkat loyalitas pengguna dan untuk mengetahui apakah pengguna akan menukar aplikasi X dan Threads dengan aplikasi sosial media lainnya yang serupa, Modul V digunakan untuk mengetahui penilaian pengguna secara keseluruhan terhadap aplikasi X dan Threads.

Mengacu pada penjelasan yang telah dijelaskan sebelumnya, peneliti menetapkan judul penelitian yaitu “**Analisis Komparasi *User Experience* Pada Aplikasi X dan Threads Menggunakan Metode *Mecue Questionnaire 2.0*”**”.

1.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini, yaitu:

1. Untuk memperoleh evaluasi perbandingan pengalaman pengguna dari layanan aplikasi sosial media X dan THREADS dengan menggunakan metode *Mecue Questionnaire 2.0*.
2. Untuk mengetahui keunggulan dari setiap aplikasi sosial media X dan THREADS yang diuji berdasarkan 5 modul dari metode *Mecue Questionnaire 2.0*.

1.3 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini, yaitu:

1. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi evaluasi untuk pengembang Aplikasi X dan Threads dalam meningkatkan pengalaman pengguna.
2. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai saran perbaikan Aplikasi X dan Threads berdasarkan elemen-elemen yang membutuhkan perbaikan.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah penelitian ini adalah kriteria responden penelitian ini yaitu pengguna layanan sosial media yang menggunakan aplikasi THREADS dan X dengan rentang usia minimal 18 tahun serta berdomisili di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, H., Lestari, A. T., & Setiaji, D. (2021). Komparasi Kostum Kesenian Pontrangan Di Kampung Salawe Desa Cimaragas Kecamatan Cimaragas Kabupaten Ciamis Dan Kesenian Jurig Sarengseng Dari Desa Binangun Kota Banjar. *Jurnal Pendidikan Seni*, 4(2), 155–162.
- Abriovenandita, R., Rokhmawati, R. I., & Priharsari, D. (2023). Evaluasi User Experience dengan mengadaptasi Mecue Questionnaire pada Aplikasi Reseller (Studi Kasus pada Aplikasi Evermos). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 7(3), 1150–1155.
- Ali, R. U., Aziz, I. A., & Ibnu, A. R. (2023). Studi Komparasi Minat Masyarakat Menggadai Emas Di Bank Syariah Indonesia Dan Pegadaian Syariah. *Jurnal Perbankan Syariah*, 9(1), 21–31.
- Anjasmara, R., Pratama, P., Az-zahra, H. M., & Wijoyo, S. H. (2019). Evaluasi User Experience Menggunakan meCUE Questionnaire (Studi Kasus Pada Aplikasi Traveloka Dan Pegipegi). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(3), 2335–2343.
- Annisa, F. D. N., Jaya, J. N. U., & Surmiati, S. (2022). Evaluasi Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi E-Wallet OVO dan GOPAY Dengan Metode User Experience Questionnaire. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 3(3), 242–251. <https://doi.org/10.47065/josh.v3i3.1527>
- Berton, F. T., Ratnawati, D. E., & Rahman, M. A. (2023). Perbandingan Naïve Bayes Dan K-Nearest Neighbor Untuk Analisis Sentimen Terhadap Ulasan Aplikasi Threads. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 1(1), 1–7.
- Darmawan, A. K., Arifin, I., & Anwari, A. (2023). Exploring User Experience and User Interface of Indonesian e-Health PeduliLindungi Mobile-Apps with MeCUE 2.0 Framework. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 12(2), 244–253. <https://doi.org/10.32736/sisfokom.v12i2.1657>
- Handayani, I. T., Hafidzah, H., & Yuliani, U. (2024). Analisis User Experience Pada Aplikasi Threads Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (Ueq). *Jurnal Ilmiah Teknik*, 3(1), 19–27.
- Iqbal, M., Wiranata, A. D., Suwito, R., Ananda, R. F., Muhammadiyah, U., & Hamka, P. (2023). Perbandingan Algoritma Naïve Bayes , KNN , dan Decision Tree terhadap Ulasan Aplikasi Threads dan Twitter. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika Dan Komputer*, 4(3), 1799–1807. <https://doi.org/10.30865/klik.v4i3.1402>

- Iskandar, R. A., & Sastromiharjo, A. (2023). Ketidaktepatan pemilihan diksi pada ragam bahasa sosiolinguistik di media sosial threads instagram. *Seminar Internasional Riksa Bahasa*, 319–328.
- Joosten, Halim, F., Myron, A., Tumbur, F., & Marpaung, H. (2023). Penggunaan Metode meCUE 2 . 0 dalam Mengukur Pengalaman Pengguna pada Aplikasi “ OYO ” Use of the meCUE 2 . 0 Method in Measuring User Satisfaction in the " OYO " Application. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 9(2), 281–289.
- Rahmadhani, R., Meiriza, A., Eka Sevtiyuni, P., Rizky Oktadini, N., & Putra, P. (2023). Evaluasi User Experience Pada Aplikasi Disney+ Hotstar Menggunakan Metode MeCUE Questionnaire (2.0). *Indonesian Journal of Computer Science Attribution*, 12(4), 4320.
- Lim, F., & Ayunda, A. T. (2023). Analisis Sentimen Masyarakat Indonesia Terhadap Aplikasi Threads di Twitter Menggunakan Naïve Baiyes. *Jurnal Sistem Informasi*, 9(2).
- Minge, M., Thüring, M., & Wagner, I. (2016). *Developing and validating an English version of the meCUE questionnaire for measuring user experience. Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society*, 2056–2060. <https://doi.org/10.1177/1541931213601468>
- Muflihah, A., Nugraha, B., & Ridha, A. A. (2024). Perancangan User Interface Dan User Experience Aplikasi Toko Kue Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(4), 8049–8057.
- Muhammad, A., Hanggara, B. T., & Az-Zahra, H. M. (2021). Analisis Perbandingan Pengalaman Pengguna Aplikasi Whatsapp dan Telegram menggunakan Kuesioner Mecue. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(1), 129–133.
- Nugroho, A. Y., Sutopo, J., & Rohman, N. (2024). Kontribusi Platform Digital Sosial Terhadap Peningkatan Ketertarikan Siswa pada Perguruan Tinggi Baru di Indonesia. *Jurnal Penelitian Dan Karya Ilmiah*, 2(4), 319–331.
- Perdana, M. R., & Kamal, I. (2023). Analisis User Experience (Ux) Pada Online Food Delivery Di Jabodetabek Menggunakan User Experience Questionnaire (Ueq) (Studi Kasus Layanan Gofood Dan Grabfood). *Jurnal Ekobis: Ekonomi, Bisnis Dan Manajemen*, 13(2), 176–193.
- Prasetyo, S. M., Gustiawan, R., Faarhat, & Albani, F. R. (2024). Analisis Pertumbuhan Pengguna Internet Di Indonesia. *Jurnal Buletin Ilmiah Ilmu Komputer Dan Multimedia* , 2(1), 65–71.

- Revanol, G., Sulistyono, W. E., Septama, H. D., Mulyani, Y., & Pratama, M. (2023). Sistem Informasi Portal Prodi Modul Pendaftaran Seminar Akademik Di Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Lampung Menggunakan Metode Rapid Application Development (Rad). *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 11(1), 58–66. <https://doi.org/10.23960/jitet.v11i1.2864>
- Riffat, A., Rina, A. A. K., Lumaela, A., Oktaviani, F. D., Syahraiar, G. A., Yasmin, N. F., Azizah, N. N., Hikmah, N., Haikis, R., & Faddin, Z. H. (2023). Menggunakan social media dengan bijak untuk menghindari bahaya cyber crime. *APPA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 305–313.
- Rofiudin, M., Shabry, M., & Juniarsa, N. (2022). Pengaruh Harga Dan Fitur Layanan Terhadap Minat Beli Konsumen Tokopedia Pasca Covid 19 Di Malang Raya. *Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 19(2), 2022.
- Rogamelia, R., & Istiani, A. N. (2024). Peran Media Sosial dalam Perkembangan Psikologis Anak dan Remaja Risna. *Indonesian Research Journal on Education Indonesian*, 4(2), 539–544.
- Safitri, N. A., Rafy Akbar, M., Zainafsiyah, O. S., Anggraeni, I. D., Tarigan, S. P., Manafe, L. A., & Fitrianty, R. (2024). Pengembangan Wirausaha T-Shirt Twenty Threads Dengan Memanfaatkan Teknologi Digital. *JIHAPENMAS Jurnal Hilirisasi Penelitian Masyarakat*, 1(1), 57–67.
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). Menentukan Populasi dan Sampel: Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 2721–2731. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i4.2657>
- Tambajong, F. M., Sengkey, R., & Paturusi, S. D. E. (2024). Analyzing Tiktok Shop User Experience System Usability Scale Method. *Jurnal Teknik Informatika*, 19(3), 251–258.
- Taufiqul Haq, M. F., Hendratno, A., Arfa, M. N., Amanullah, A. F., & Sholihatin, endang. (2024). Analisis Perubahan Leksikon Bahasa Asing yang Digunakan Generasi Milenial dalam Aplikasi X Di Indonesia. *Journal Of Humanities and Social Studies*, 2(1), 49–56.